

PATH OF THE LIGHT

トライデントコンピュータ専門学校
ゲームサイエンス学科 松戸浩希

◇ ゲーム概要 ◇

◆ ジャンル

3D探索アクションゲーム

◆ フラットフォーム

PC

◆ 実行可能OS

Windows

◆ 開発環境

Visual Studio 2022
DirectX 11
DirectX Tool Kit
Blender 3.4

◆ 開発言語

C++

◆ フレイム数

1人

◆ 制作期間

2024/04~2024/07
3ヶ月

◆ 制作人数

1人

◇ 工夫した点/苦勞した点 ◇

◆ 工夫した点

シャドウマップ法を使った影の描画をしています。ステンシルバッファに書き込んだシャドウ深度マップの「光源から遮蔽物までの距離」と「光源の位置から描画するピクセルまでの距離」を比較して影かどうかの判定をしています。

◆ 苦勞した点

どのようなゲーム性にしたらゲームとして面白くなるのかを考えるのに苦勞しました。現状でもただ光の玉を探すだけの作業ゲームになってしまっているのが好奇心でライトを向けてしまうような感じの作りをしていくのが今後の課題だと感じました。